



AULA INTERATIVA FUNDAMENTOS DO DESIGN

Profª Jéssica Wludarski

FUNDAMENTOS DO DESIGN

NA AULA DE HOJE...

**PANORAMA DOS
CONTEÚDOS**

**ESTUDOS DE
CASOS**

**ELEMENTOS
FUNDAMENTAIS**

**TIRA
DÚVIDAS**

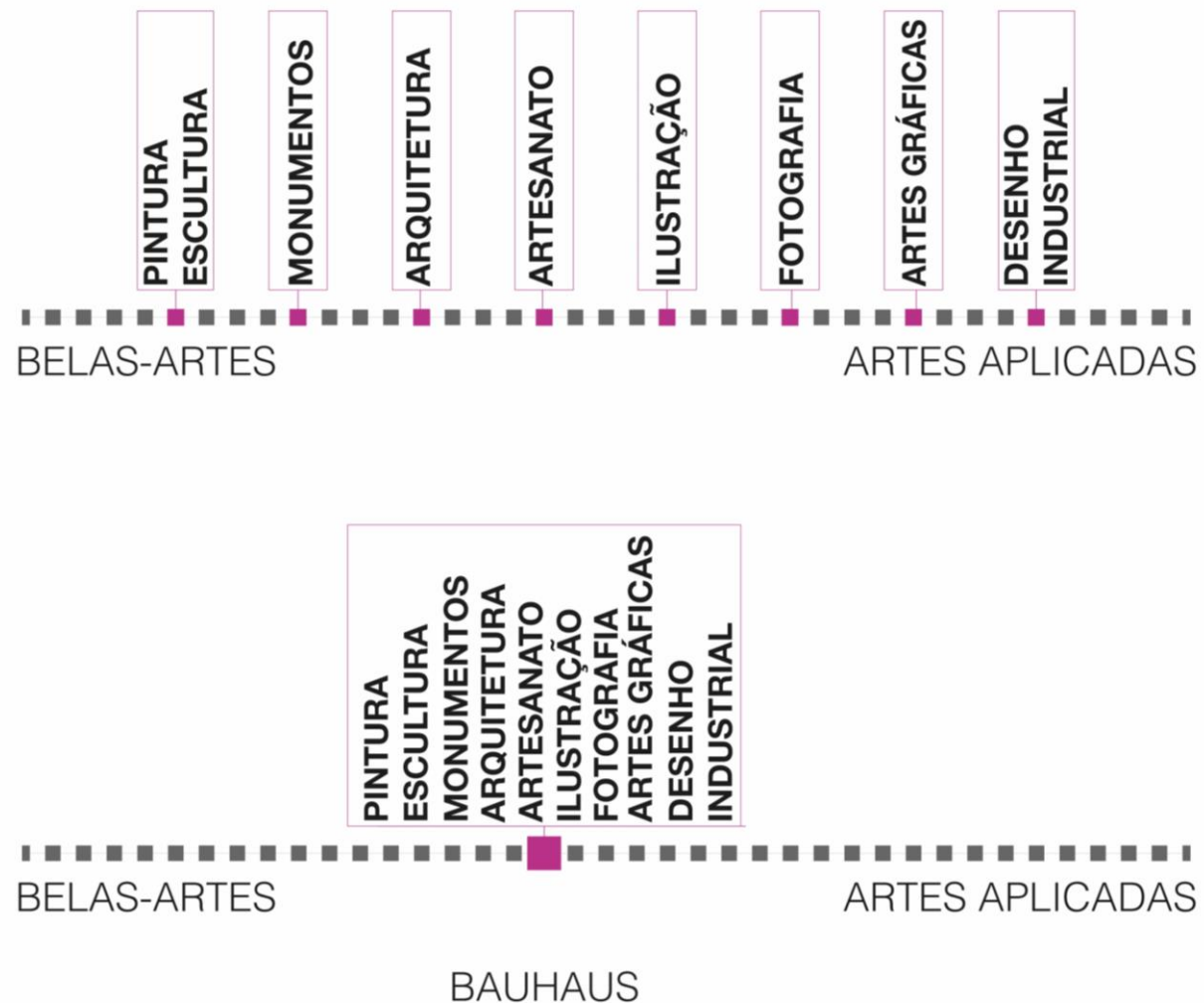


FUNDAMENTOS DO DESIGN

MAS AFINAL, O QUE É DESIGN?



FUNDAMENTOS DO DESIGN



EXERCÍCIO



EXERCÍCIO

- **Thaianne é proprietária da CHARMME, uma loja de roupas femininas localizada em João Pessoa. A empresa faz peças autorais, utilizando o bordado e o artesanato local. Seu público-alvo eram Turistas e pessoas que se interessam por peças diferenciadas, que unem os aspectos artesanais com elegância e sofisticação. Com a pandemia de Covid-19, Thaianne teve que agir e reformular os planos para o seu negócio.**

EXERCÍCIO

- Para garantir o fluxo de caixa, mudou-se para um espaço menor, vendeu parte da mobília, implementou o serviço de vendas online, e, o mais difícil, alterou o nome da empresa, pois descobriu que outra empresa já utilizava o nome original, Maria Flor.
- Ela conta que após a alteração do nome da empresa teve a oportunidade de reformular tudo, desde a fachada, manequins, provadores, etiquetas das roupas, cartões de visita, sacolas, embalagens para presente. “Fizemos escolhas mais sustentáveis, que faziam sentido para o nosso negócio. Agora sim, temos uma identidade que reflete nossos valores”, comemora a empresária. “Atualmente, com o site e o e-commerce, estamos atendendo pessoas do Brasil inteiro e temos pretensão de exportar.
- Estamos com o projeto de uma revista mensal que trabalha com moda, que relata o processo produtivo de cada uma das artesãs. Ninguém mais segura a CHARMME”. Ela revela o segredo do sucesso: capacitação, planejamento, estratégia e foco.

FUNDAMENTOS DO DESIGN



ESCRITÓRIOS DE DESIGN

PENTAGRAM (Londres - Inglaterra)

LANDOR DESIGN (São Francisco – EUA)

WOLFF OLINS (Londres – Inglaterra)

META DESIGN (São Francisco – EUA)

HAPPY COG (Nova York – EUA)

THE CHASE (Manchester – Inglaterra)

PEARLFISHER (Londres – Inglaterra)

ANAGRAMA (Monterrey – México)

MUCHO (Barcelona – Espanha)

**CHARLIE SMITH DESIGN (Londres –
Inglaterra)**

STUDIO DUMBAR (Roterdã – Holanda)

TRIBORO (Brooklyn – EUA)

CASA REX (São Paulo - Brasil)

**BRAVO (Cidade de Cingapura -
Cingapura)**

EAT CREATIVE (Tokyo – Japão)

RE-PUBLIC (Copenhaguen – Dinamarca)

STUDIO FNT (Seoul – Coréia do Sul)

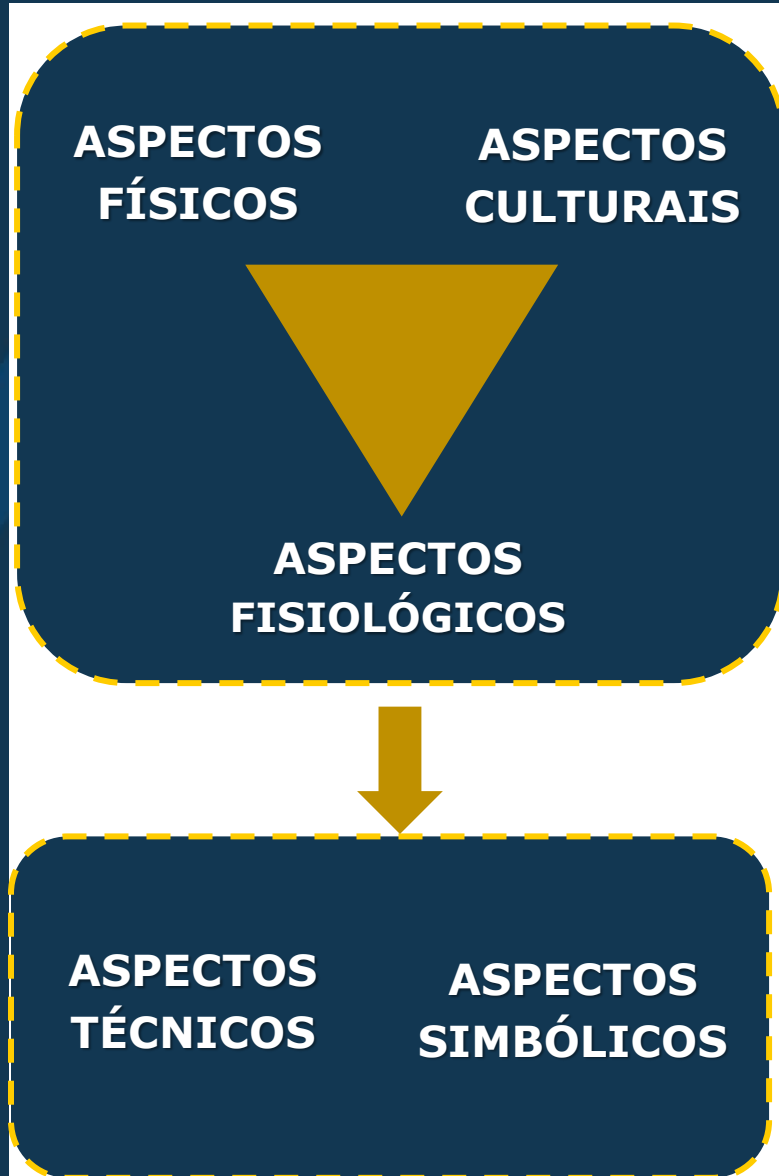
BOND (Zurique – Suíça)

**SAFFRON BRAND CONSULTANTS (Madri
– Espanha)**

TEORIA DA COR



TEORIA DA COR



TEORIA DA COR



TIPOGRAFIA

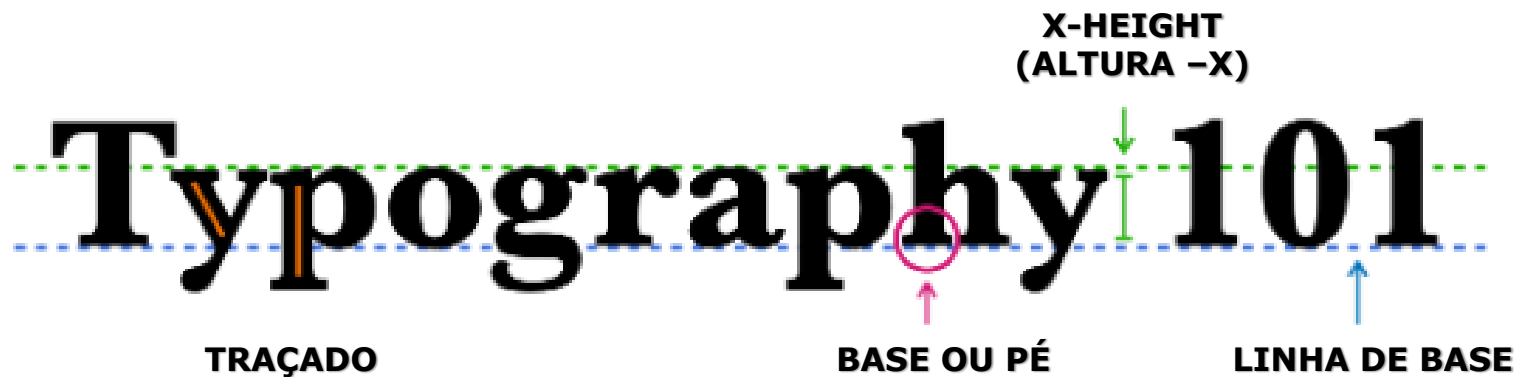
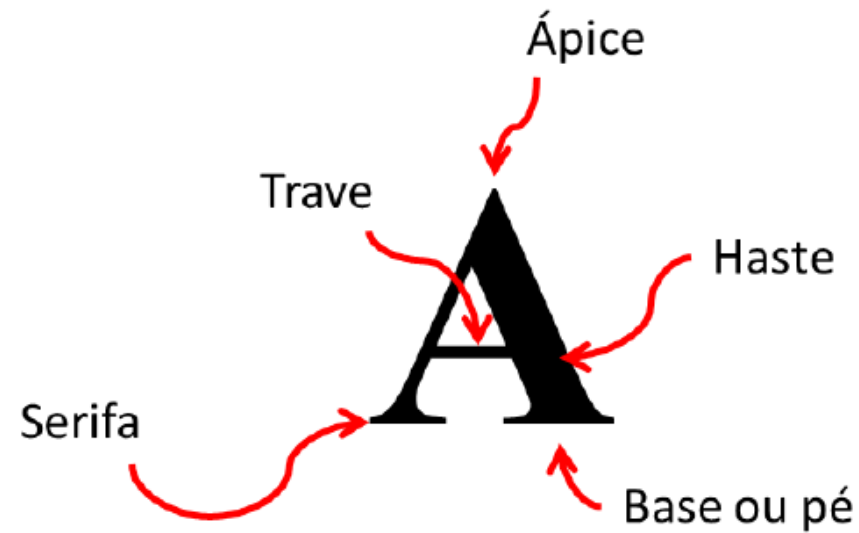


TIPOGRAFIA



FONTE: A capa da Bíblia de Gutenberg exposta na Universidade do Texas, em Austin. Domínio público. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/B%C3%ADblia_de_Gutenberg#/media/Ficheiro:Gutenberg_cover.jpg

TIPOGRAFIA



TIPOGRAFIA



TIPOGRAFIA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPISCING ELIT, SED DIAM NONUMMY NIBH EUISMOD TINCIDUNT UT LAOREET DOLORE MAGNA ALIQUAM ERAT VOLUTPAT. UT WISI ENIM AD MINIM VENIAM, QUIS NOSTRUD EXERCI TATION ULLAMCORPER SUSCIPIT LOBORTIS NISL UT ALIQUIP EX EA COMMODO CONSEQUAT. DUIS AUTEM VEL EUM IRIURE DOLOR IN HENDRERIT IN VULPUTATE VELIT ESSE MOLESTIE CONSEQUAT, VEL ILLUM

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPISCING ELIT, SED DIAM NONUMMY NIBH EUISMOD TINCIDUNT UT LAOREET DOLORE MAGNA ALIQUAM ERAT VOLUTPAT. UT WISI ENIM AD MINIM VENIAM, QUIS NOSTRUD EXERCI TATION ULLAMCORPER SUSCIPIT LOBORTIS NISL UT ALIQUIP EX EA COMMODO CONSEQUAT.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation

TIPOGRAFIA

Diagram illustrating the typographic structure of the word "Fango" in a serif font. The diagram labels the following parts:

- ALTURA DAS CAPITULARES (Height of capital letters)
- ALTURA-X (Height of lowercase letters)
- LINHA DE BASE (Baseline)
- HASTE (Stem)
- SERIFA (Serif)
- BOJO (Body)
- DESCENDENTE (Descender)

Diagram illustrating the typographic structure of the word "floral" in a script font. The diagram labels the following parts:

- LIGATURA (Ligature)
- ASCENDENTE (Ascender)
- SÁIDA (Exit)

Diagram illustrating the typographic structure of the word "fresca" in a sans-serif font. The diagram labels the following parts:

- TERMINAL (Terminal)
- ASCENDENTE (Ascender)
- ESPINHA (Spine)

TIPOGRAFIA

SCALA PRO 32 PT

INTERSTATE REGULAR 32 PT

BODONI 32 PT

MRS EAVES 32 PT

Fiquei gorda neste parágrafo?

CAIXA ALTA

EXEMPLO

caixa baixa

exemplo

Caixa Alta e Baixa

Exemplo

VERSALETE

EXEMPLO

Itálico

Exemplo

Negrito

Exemplo

Serifada (Serif)

Exemplo

Sem Serifa (Sans Serif)

Exemplo

Para Títulos (Display)

EXEMPLO

Manuscritos (Handwriting)

Exemplo

Monoespaçadas (Monospace)

Exemplo

TIPOGRAFIA

GARAMOND NO SÉCULO XX: VARIAÇÕES SOBRE UM TEMA

Anos 1930: Franklin D. Roosevelt, SALVADOR DALÍ,

GARAMOND 3 18 PT, desenhada por Morris Fuller Benton e Thomas Maitland Cleland para a ATF, 1936

Duke Ellington, *Scarface*, frango com waffles, ombreira, rádio.

Anos 1970: Richard Nixon, Claes Oldenburg,

ITC GARAMOND 18 PT, desenhada por Tony Stan, 1976

Van Halen, *O poderoso chefão*, boca de sino, COMÉDIAS

Anos 1980: Margaret Thatcher, BARBARA KRUGER,

ADOBE GARAMOND 18 PT, desenhada por Robert Slimbach, 1989

Veludo azul, ombreiras, SALADA DE MACARRÃO, computador.

Anos 2000: Osama Bin Laden, MATTHEW BARNEY,

ADOBE GARAMOND PREMIERE PRO MEDIUM SUBHEAD 18 PT, desenhada por Robert Slimbach, 2005

the White Stripes, *Família Soprano*, cintura alta, tomate seco.

FONTE: WLUDARSKI, J. ADAPTADO DE: LUPTON, E. PENSAR COM TIPOS(2020)

USABILIDADE



USABILIDADE

NN/g Grupo Nielsen Norman

[Conecte-se](#)

Líderes mundiais em experiência do usuário baseada em pesquisa

Procurar

[Casa](#)

[Artigos](#)

[Treinamento e eventos](#)

[Consultando](#)

[Relatórios e livros](#)

[Sobre NN/g](#)

Tópicos

[Ágil](#)

[Processo de design](#)

[Comércio eletrônico](#)

[Intranets](#)

[Navegação](#)

[Psicologia e UX](#)

[Métodos de pesquisa](#)

[Guias de estudo](#)

10 heurísticas de usabilidade para design de interface de usuário

Resumo: Os 10 princípios gerais de Jakob Nielsen para design de interação. Eles são chamados de "heurísticas" porque são regras gerais e não diretrizes de usabilidade específicas.

Por [Jakob Nielsen](#) em 24 de abril de 1994; Atualizado em 15 de novembro de 2020

Tópicos: [Avaliação heurística](#) , [Interação Humano Computador](#) , [Usabilidade da Web](#)

USABILIDADE

10 HEURÍSTICAS

1

Visibilidade do status do sistema

O design deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, através feedback apropriado e oportuno.

2

Correspondência entre o sistema e o mundo real

O design deve falar a linguagem dos usuários. Use palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, além do jargões internos.

USABILIDADE

10 HEURÍSTICAS

3

Controle do usuário e liberdade

Usuários realizam ações por engano. Eles precisam de uma "saída de emergência" claramente marcada para deixar o estado indesejado.

4

Correspondência entre o sistema e o mundo real

Os usuários não devem se perguntar se as diferentes palavras, situações ou ações significam a mesma coisa. Siga as convenções da plataforma.

USABILIDADE

10 HEURÍSTICAS

5

Prevenção de erros do usuário

Boas mensagens de erro são importantes, mas os melhores designs evitam que os problemas ocorram em primeiro lugar.

6

Reconhecimento e não memorização

Minimize a carga de memória do usuário tornando visíveis elementos, ações e opções. Evite fazer com que os usuários se lembrem de informações.

USABILIDADE

10 HEURÍSTICAS

7

Flexibilidade e eficiência de uso

Atalhos - ocultos para novatos usuários - podem acelerar a interação para o usuário especialista.

8

Estética e design minimalista

As interfaces não devem conter informações irrelevantes. Cada unidade extra de informação em uma interface compete com as outras unidades de informação (relevantes).

USABILIDADE

10 HEURÍSTICAS

9

Reconhecer, Diagnosticar, e Recuperar Erros

As mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples (sem códigos de erro), indicam precisamente o problema, e construtivamente devem sugerir uma solução.

10

Ajuda e documentação

É melhor que a tarefa não precise de nenhuma explicação adicional. No entanto, pode ser necessário fornecer documentação para ajudar os usuários a concluírem suas tarefas.

ACESSIBILIDADE





DÚVIDAS . COMENTÁRIOS